¡Descubre las diferencias entre Pokémon Edición Negra 2 y Pokémon Edición Blanca 2!

¡Con 2 pósters!

Pokémon

Número 3

¡LA REVISTA OFICIAL!

Pokémon
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
NEGRO y BLANCO
DRAGONES MAJESTUOSOS
APRENDE A USAR LA BARAJA ESTAMPIDA DE LA PRADERA

Pokémon Edición Negra 2

Pokémon Edición Blanca 2

¡Prepara a tu equipo Pokémon para una nueva aventura!

Ash, Iris y Millo llegan al Bosque Azulejo

www.pokemon.es

Panini Revistas

CARNIMALZ

¡LAS CARRERAS MÁS BESTIAS!

NÚMERO 5

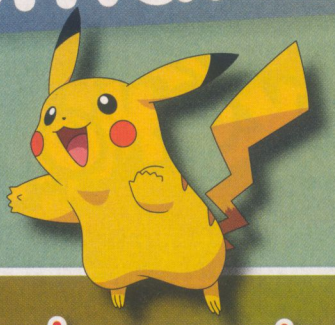
¡HAZTE CON PANTHER BIKE!

¡A LA VENTA EL 31 DE AGOSTO!

¡BÚSCALA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO!

panini revistas

Sumario



Pokémon Edición Negra 2 y Pokémon Edición Blanca 2

Página 4
Descubre las diferencias entre *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*.

JCC Pokémon: Negro y Blanco – Dragones Majestuosos

Página 8
La nueva expansión de *Negro y Blanco-Dragones Majestuosos* está llena de Pokémon muy efectivos. Te presentamos algunos.

Pokémon Aventura

Página 12 y 24
Ash, Iris y Millo se dirigen a Ciudad Porcelana, pero antes deberán cruzar el Bosque Azulejo.

Pasatiempos

Páginas 7, 11 y 21

Pokémon Enciclopedia

Página 29
Tercera entrega de los Pokémon de Hoenn, ordenados alfabéticamente

Escríbenos

Página 31

Carta de presentación

¡Hola a todos!

A estas alturas seguro que todos tenéis ya vuestra copia de *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*, pero si aún queda algún indeciso y no sabe por cuál de las dos ediciones decantarse, que no deje de echarle un vistazo al artículo en el que os contamos las diferencias entre los dos juegos.

Además, os mostramos algunas de las mejores cartas de la nueva expansión del JCC Pokémon: *Negro y Blanco – Dragones Majestuosos*. Algunos de estos Pokémon son unas auténticas fieras que no puedes dejar de tener en tu baraja.

Una vez más, queremos agradeceros la cantidad de fotos y dibujos que nos habéis mandado, ¡tenéis unas colecciones Pokémon impresionantes!

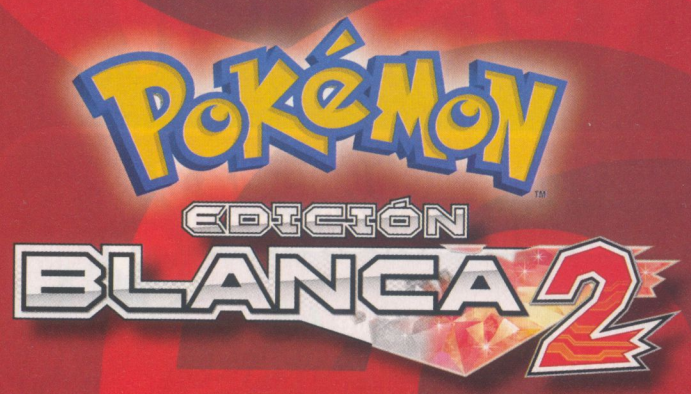
El equipo de redacción de la revista Pokémon

Pokédex

Página 22
Sewaddle

Página 23
Patrat

© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



¡Prepara a tu equipo Pokémon para una nueva aventura!

Cómo transferir Pokémon a los cartuchos de *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*

Desde Pokémon Edición Negra o Pokémon Edición Blanca

Una vez obtengas el C-Gear, podrás intercambiar tus Pokémon de *Pokémon Edición Negra* o *Pokémon Edición Blanca* cuando quieras. Pero recuerda que los Pokémon de niveles más altos no te obedecerán si no tienes suficientes Medallas de Gimnasio.

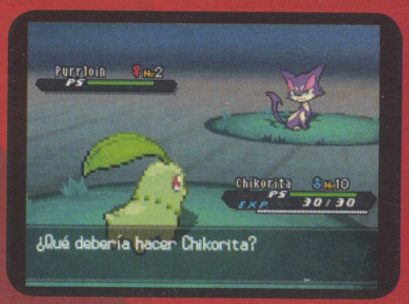
Los Pokémon se pueden intercambiar entre *Pokémon Edición Negra, Pokémon Edición Blanca, Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*. ¡Puedes lanzarte a explorar Teselia de nuevo con tus Pokémon favoritos!

Desde *Pokémon Diamante, Perla, Platino, HeartGold* o *SoulSilver*

En *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*, puedes transferir tus Pokémon de otras regiones usando el Pokétransfer, como ya podías hacer en *Pokémon Edición Negra* y *Pokémon Edición Blanca*. Conecta *Pokémon Diamante, Perla, Platino, HeartGold* o *SoulSilver*, y podrás transferir tus Pokémon a la región de Teselia a través de un minijuego.

El centro donde se está estudiando el funcionamiento del Pokétransfer estará disponible al pasarte el juego.

Juega a un minijuego en el que lanzas Pokéball a los Pokémon que brincan por la hierba.



¡Los Pokémon que captures con el Pokétransfer serán transferidos a *Pokémon Edición Negra 2* o *Pokémon Edición Blanca 2*!

¡Transfiere los Pokémon que capturaste en los anteriores juegos a *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*!

Necesitarás dos Nintendo DS para intercambiar o usar el Pokétransfer para transferir Pokémon a *Pokémon Edición Negra 2* o *Pokémon Edición Blanca 2*.

Diferencias entre *Pokémon Edición Negra 2* y *Pokémon Edición Blanca 2*

Kyurem Negro

Kyurem Blanco

Diferentes zonas: Ciudad Negra/Bosque Blanco

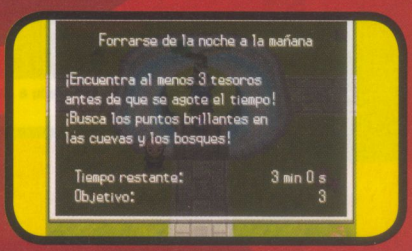
Algunas zonas son diferentes según los juegos.

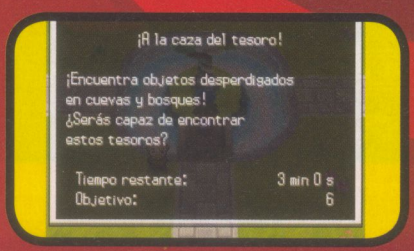
Ciudad Negra

Bosque Blanco

Otros eventos (Misión Festival, etc.)

En la Galería Unión, los objetos y servicios disponibles en las tiendas variarán según la versión que utilicen los visitantes. Las Misiones Festival que podrás llevar a cabo también cambian.





© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

RADAR Pokémon™

Captura a Tornadus, Thundurus y Landorus en RAdar Pokémon* y transfiérelos a tu cartucho de *Pokémon Edición Negra 2* o *Pokémon Edición Blanca 2.*

*RAdar Pokémon se puede descargar desde Nintendo eShop usando una Nintendo 3DS conectada a Internet.

Tornadus

Thundurus

Landorus

FORMA AVATAR

Entre los Pokémon que puedes atrapar en RAdar Pokémon están Tornadus, Thundurus y Landorus en su Forma Tótem, ¡que son exclusivos de RAdar Pokémon! Además, si los cambias a su Forma Avatar, adquirirán Habilidades Ocultas igual que el resto de Pokémon de la Dimensión Onírica.

Puedes transferir los Pokémon capturados y los objetos obtenidos en RAdar Pokémon a tu cartucho de *Pokémon Edición Negra 2* o *Pokémon Edición Blanca 2.*

Tornadus

Thundurus

Landorus

FORMA TÓTEM

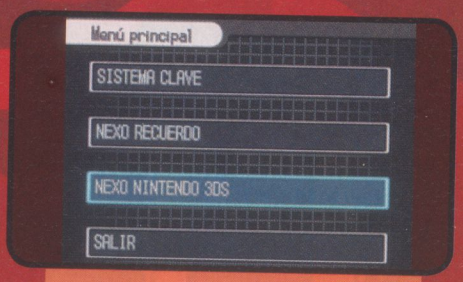
La Forma Tótem de Tornadus ha aumentado la Defensa Esp, Defensa y Velocidad. Su Habilidad es Regeneración. ¡Empareja esta Habilidad con el movimiento Ida y Vuelta para recuperar PV mientras atacas!

La Forma Tótem de Thundurus ha aumentado el Ataque Especial y su Habilidad es Absor. Elec. En Combates Dobles, haz que el Pokémon aliado use Chispazo mientras Thundurus ataca con ataques especiales.

La Forma Tótem de Landorus aumenta drásticamente su Ataque. Su Habilidad es Intimidación. Reduce el Ataque con Intimidación y usa ataques físicos para causar un gran daño.

Utiliza la misma Nintendo 3DS con la que capturaste los Pokémon y objetos en RAdar Pokémon, inicia *Pokémon Edición Negra 2* o *Pokémon Edición Blanca 2.*

Selecciona "NEXO TESELIA" en el Menú Principal.



Desde este menú, elige "NEXO NINTENDO 3DS."

Cuando aparezca "¿Recibir datos desde RAdar Pokémon?", selecciona "Sí" para recibir tus Pokémon y objetos.

ORDENA LOS POKÉMON POR PESO

¿Eres capaz de averiguar cuánto pesa cada uno de estos Pokémon y ordenarlos?

Beartic

• 81, 1 kg

Druddigon

• 139 kg

Zoroark

• 260 kg

Golurk

• 330 kg

¿CUÁL ES EL POKÉMON MISTERIOSO?

Tacha las letras que se repitan cuatro veces o más y descubrirás el nombre de un travieso Pokémon.

G S T F I M E P O G
W G T H O A F M I P
D P T G I M O H I D
T L H F O E M P H F

Encontrarás las soluciones en la página 34.

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas de Nintendo.

¿SIN CARTAS RARAS? ¡NINGÚN PROBLEMA!

A veces parece que, para divertirse con el JCC Pokémon, hace falta poseer un montón de cartas raras, pero no es verdad. Para demostrártelo, aquí tienes una baraja de la expansión Negro y Blanco – Dragones Majestuosos que puede resultar muy efectiva usando solo cartas comunes e infrecuentes y ninguna rara.

BARAJA ESTAMPIDA DE LA PRADERA

- **4 x** Roselia (13/124)
- **4 x** Roserade (14/124)
- **4 x** Stunky (76/124)
- **4 x** Bouffalant (110/124)
- **4 x** Audino (108/124)
- **4 x** Comunicación Pokémon (*Negro y Blanco*, 99/114)
- **4 x** Cheren (*Negro y Blanco- Fuerzas Emergentes*, 91/98)
- **4 x** Profesora Encina (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 101/114)
- **4 x** Capa Gigante (114/124)
- **4 x** Puente Saeta (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 91/99)
- **4 x** Energía Combinada (117/124)
- **4 x** Doble Energía Incolora (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 92/99)
- **4 x** Energía Planta
- **4 x** Energía Oscura

Esta baraja es muy fácil de construir y proporciona gran diversión. Si tienes suficientes cartas comunes e infrecuentes, puedes darle una baraja Estampida de la Pradera a un amigo y enseñarle a jugar, o guardarlas para un familiar pequeño que no tenga su propia colección de cartas Pokémon.

CÓMO JUGAR LA BARAJA

La baraja Estampida de la Pradera usa Condiciones Especiales para reducir la velocidad de tu oponente, y la Capa Gigante permite que tu Pokémon dure más de lo que tu rival espera. Las posibilidades son múltiples: Bomba Ácida de Stunky puede quitar la carta de Energía del Pokémon Defensor, y Roserade (14/124) lo puede envenenar.

Bouffalant (110/124) es una de las grandes estrellas de esta baraja cuando entra en juego para causar gran daño. Bouffalant puede acabar con un Pokémon-*EX* de un solo golpe con su ataque Golpe de Oro, que causa 120 de daño a un Pokémon-*EX* y 60 al resto. También debes considerar que la Habilidad Amortiguador de Bouffalant reduce 20 puntos de cualquier daño hecho. Combínalo con Capa Gigante y conseguirás un Pokémon casi invencible.

Cheren y la Profesora Encina mantendrán tu mano renovada constantemente, y la Doble Energía Incolora te permitirá usar algunos de tus ataques más fuertes en el primer turno. Esta baraja es lo suficiente flexible como para desconcertar a tu rival.

Puente Saeta juega un rol muy importante en esta baraja. La idea es que juegues con Pokémon pequeños que tenga un bajo Coste de Retirada, ya que así los puedes intercambiar cuando resulten dañados. Como Puente Saeta permite que tus Pokémon sean retirados sin coste alguno, puedes prevenir que tu oponente coja cartas de Premio.

OTRAS OPCIONES COMUNES

Puedes cambiar la carta de Energía Combinada y probar algunos Pokémon de tipo Agua comunes o infrecuentes: Floatzel golpea con una gran puñetazo, mientras que Tympole (34/124) y Palpitoad (35/124) pueden dejar al Pokémon rival Paralizado o Confundido. También puedes añadir más Pokémon de tipo Oscuro como Murkrow (72/124) y Honchcrow (73/124) para despistar a tu oponente.

También puedes usar Energía Prisma (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 93/99) si no tienes suficientes cartas de Energía Combinada, ya que básicamente hacen lo mismo.

Lo único que le falta a la baraja es algunas cartas que permitan renovar tu mano. Gran parte de las opciones que ofrece son por las cartas de Entrenador infrecuentes como Cheren (*Negro y Blanco- Fuerzas Emergentes*, 91/98) o la Profesora Encina (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 101/114). Una carta muy a tener en cuenta es Millo (*Negro y Blanco – Próximos Destinos*, 86/99).

HERRAMIENTAS POKÉMON

Los Objetos Pokémon son bastante comunes, pero las herramientas Pokémon son poco frecuentes. Es un tipo de carta que se une a un Pokémon y proporciona su efecto cada turno. Aquí tienes unas cuantas que seguro que has visto en alguna ocasión, y también las nuevas que podrás encontrar en *Dragones Majestuosos*.

Mineral Evol (*Nobles Victorias*, 91/101): Es la carta ideal para usar si te decantas por una estrategia que te permita reducir daño, pero no puede unirse a un Pokémon que ya lleve una Capa Gigante. Recuerda: una Herramienta Pokémon por Pokémon.

Repartir exp. (*Próximos Destinos*, 87/99): Haz que las cartas de Energía fluyan moviendo una carta de Energía básica de un Pokémon que ha quedado fuera de combate al Pokémon que lleva unida esta carta. No está mal, teniendo en cuenta que puedes mantener tus cartas de Energía en juego.

Capa Gigante (114/124): Suma 20 PV al Pokémon al que va unido. Es una buena carta, pero quizá no tanto como Mineral evol si usas muchos Pokémon Básicos.

Bufanda Rescatadora (115/124): Si tienes una carta Pokémon supermegaimportante en tu baraja, sobre todo si es un Pokémon Básico, la Bufanda Rescatadora te asegura que siempre lo tendrás en tu mano. Debes tener en cuenta que si juegas Bufanda Rescatadora sobre un Pokémon evolucionado, rescata todos los Pokémon desde el Básico hasta el de Fase 2. Aunque no rescata Herramientas Pokémon.

Reciclaherramientas (116/124): Vale, técnicamente, no es una carta de Herramienta Pokémon, pero te sirve para descartar otras Herramientas que cualquier Pokémon que esté en juego lleve unidas. Te resultará muy útil cuando tu oponente tenga unida Mineral evol a Cobalion, junto con unas cuantas cartas Especiales de Energía Metálica.

El inquieto Pansage

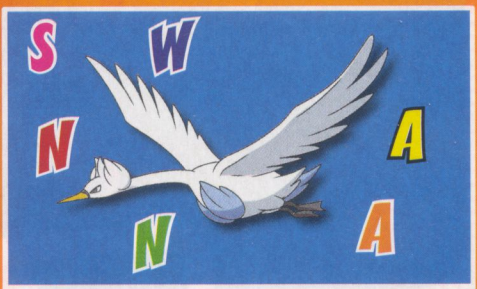
¿Puedes encontrar estas cuatro imágenes de Pansage exactamente en el mismo orden, ya sea en vertical u horizontal? ¡Márcalas!

Ensalada de letras

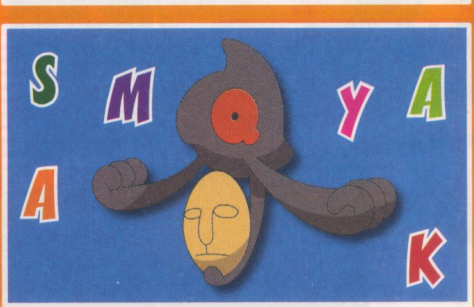
Parece que un torbellino ha desordenado las letras que forman el nombre de estos Pokémon. Ordénalas correctamente.

_____

_____



_____



_____

_____

_____

© 2011 Pokémon. © 1997 – 2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

Pokémon™ Negro y Blanco

Ash, Iris y Millo se dirigen a Ciudad Porcelana y solo el extenso Bosque Azulejo los separa de su destino. ¡Sewaddle y Camus en el Bosque Azulejo! es el capítulo 18 de la temporada que se emite actualmente.

¡SEWADDLE Y CAMUS EN EL BOSQUE AZULEJO!

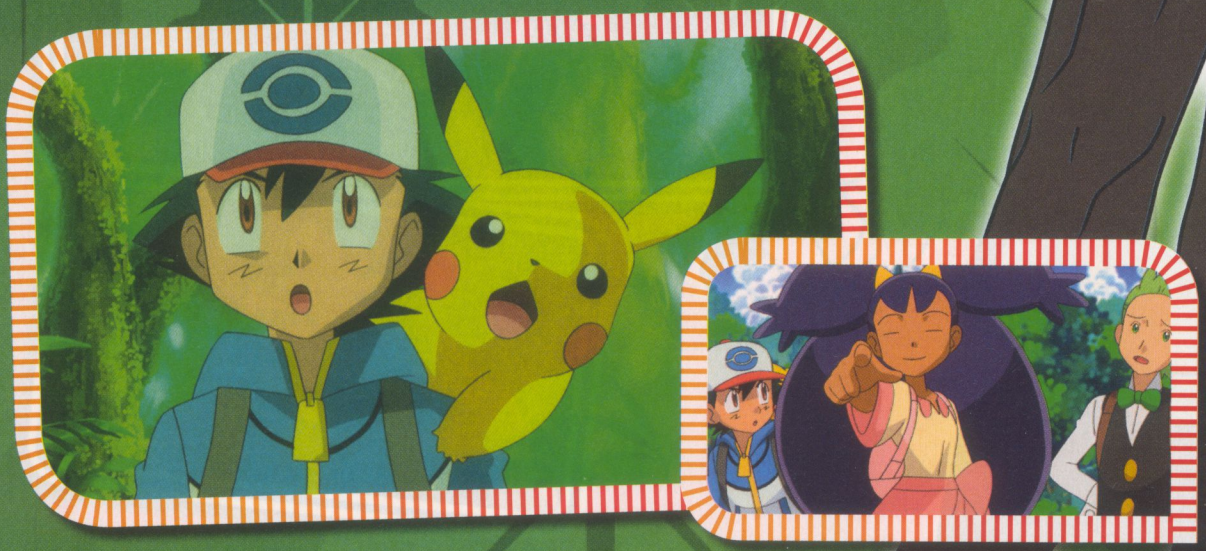
Los tres amigos esperan ver muchos Pokémon en el bosque, cuando de repente un Pokémon Bicho se lanza sobre ellos tirando a Ash y a Pikachu al suelo.

Cuando Pikachu logra quitárselo de encima, Ash saca su Pokédex y descubre que se trata de Sewaddle.

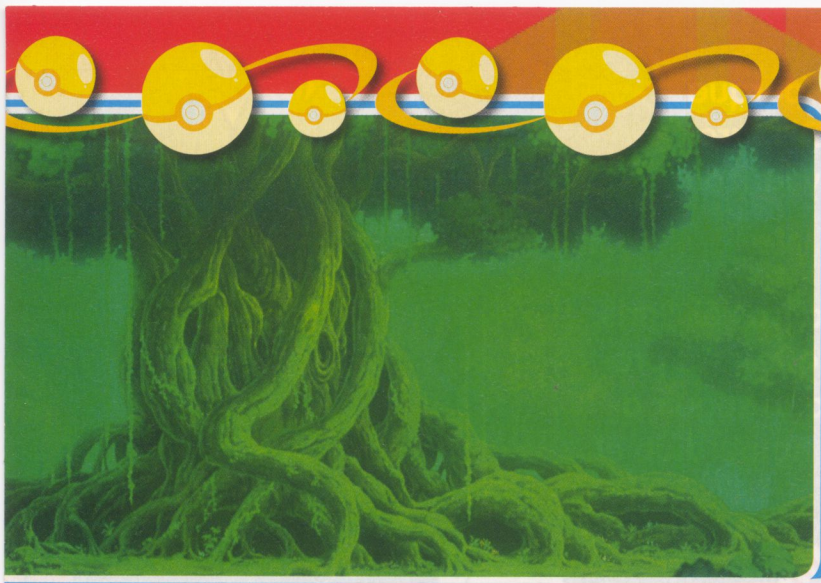
Ash decide capturarlo, pero no lo logra, porque Sewaddle lo envuelve en hilo usando Disparo Demora. Rápidamente, Pikachu lo libera y lanza a Sewaddle contra un árbol usando Rayo.

Sewaddle huye, pero Ash sale corriendo tras él. "¡Iris, se han ido del sendero!", señala Millo, que está preocupado. No les queda más remedio que seguir a Ash. Lo atrapan rápidamente porque ha perdido el rastro de Sewaddle.

"Me gustaría seguir buscando a Sewaddle", dice Ash.
"Este bosque es un laberinto. ¡Es demasiado peligroso!", le contesta Millo.
"Tienes razón. Será mejor que volvamos al sendero", asiente Ash. Pero es demasiado tarde, porque ya se han perdido.



"Lo mejor será que busquemos un lugar elevado para ver dónde estamos", sugiere Iris.

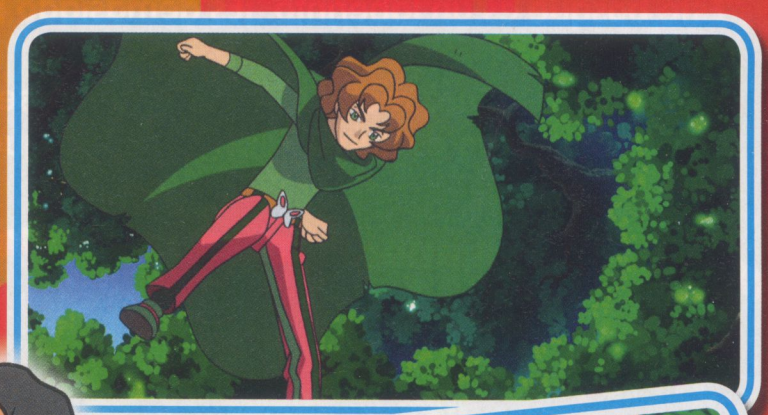


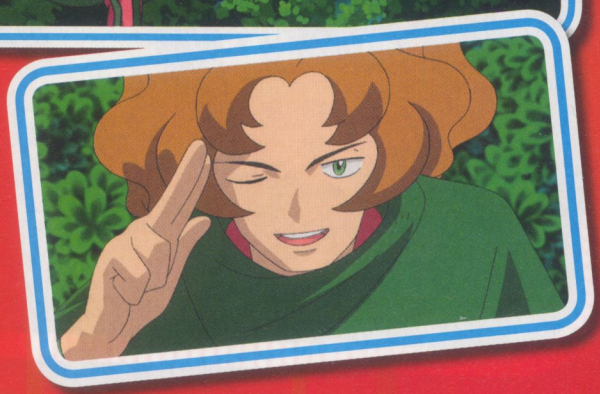
Ash e Iris trepan a un gigantesco árbol y esta descubre una bola enorme sobre sus cabezas.

De repente, la bola se abre y aparece un hombre envuelto en su capa. Aterriza entre los dos. "¿Qué hacías allí arriba?", le preguntan.

"Quiero fusionarme con la naturaleza, por eso vivo como un Pokémon de bosque", explica.

"Diseño y dibujo ropa y cuadros. Tenéis ante vosotros a un talentoso artista, que ahora mismo está en mitad de una crisis...", añade.

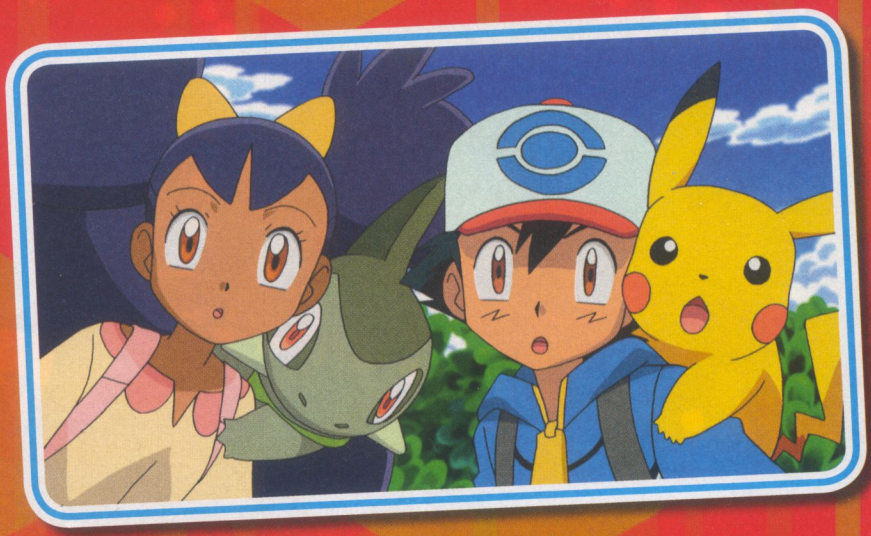




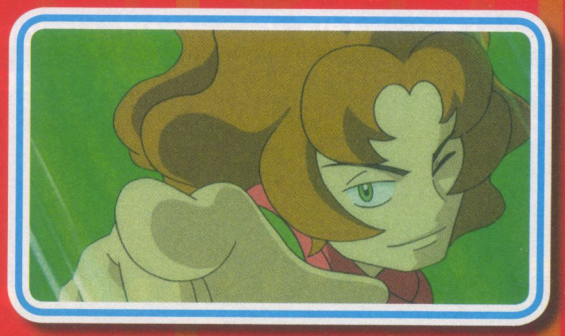
"Creía que encontraría la inspiración si vivía aquí con los Pokémon del bosque".

"¿Qué os ha traído hasta aquí?", les pregunta.

"Nos hemos perdido", responde Millo. "Quiero ir a Ciudad Porcelana y desafiar al Líder del Gimnasio", le explica Ash.



"No os servirá de nada ir hasta allí ahora", dice el chico. "El Líder del Gimnasio de Ciudad Porcelana se llama Camus, ¡y ese soy yo!".



Tras digerir la sorprendente revelación, los tres amigos se presentan. A Camus le gusta que viajen juntos. "Juventud, inocencia y un corazón puro", murmura este, mientras saca una libreta y un boli. De repente, se detiene.

"Mi inspiración como artista tan pronto como viene, se va. Creía que lo había logrado, pero...", se lamenta mientras se tapa la cara con las manos.

"No lo entiendo. ¿Cómo lograrás que te vuelva la inspiración en un bosque?", le pregunta Iris.

"Envuelto por la naturaleza, los sentimientos perdidos vuelven a florecer", le explica Camus.
"Ya te entiendo", dice Iris.
De repente, Sewaddle regresa y vuelve a tumbar a Ash.
"¡Es el Sewaddle de antes!", exclama Iris.
"¿Lo conocéis?", les pregunta un sorprendido Camus.

¡Sigue en la página 22!

© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM. © and Pokémon character names are trademarks of Nintendo.

© 2012 Pokémon. © 1995 - 2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Pokémon, Pokémon character names and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.

TEST POKÉMON del Profesor Oak

¿Te consideras un experto en Pokémon? ¿Te conoces al dedillo todos sus secretos? Demuestra lo que sabes respondiendo correctamente estas preguntas.

1 ¿De qué colores puede ser Basculin?

a. Amarillo y rojo
b. Azul y Rojo
c. Naranja y Azul

2 ¿Qué tipo Pokémon deberías usar para vencer a un Cubchoo?

a. Agua
b. Tierra
c. Fuego

3 ¿Cuántas veces evoluciona Blitzle?

a. No evoluciona
b. Una
c. Dos

4 ¿De qué pueblo es originario Ash?

a. Pueblo Paleta
b. Pueblo Caoba
c. Pueblo Arcilla

5 ¿Qué tipo de Poké Ball nunca falla al capturar un Pokémon?

a. Ultra Ball
b. Master Ball
c. Nido Ball

6 ¿Cuál de estos Pokémon Legendario es de tipo Psíquico/ Fuego?

a. Victini
b. Tornadus
c. Cobalion

7 ¿Cómo evoluciona Pansage a Simisage?

a. Piedra Fuego
b. Piedra Agua
c. Piedra Hoja

8 ¿Quién acompaña a Ash en su viaje por la región de Teselia?

a. Jesse y James
b. Iris y Millo
c. Brock y Misty

9 ¿Cuál es la evolución de Ducklett?

a. Swanna
b. Mandibuzz
c. Tranquill

10 ¿Cuántas medallas necesitas para poder participar en la Liga Pokémon?

a. 7
b. 8
c. 9

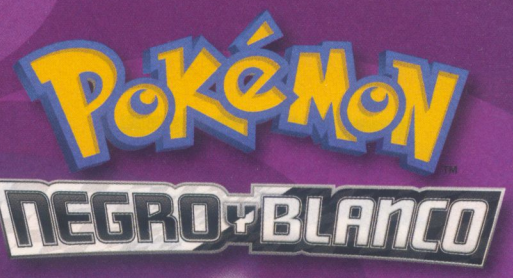
De 0 a 3 aciertos: Deberías repasar un poco tus conocimientos sobre Pokémon. Pero no te preocupes, porque Ash también tuvo un duro inicio.

De 4 a 7 aciertos: No se te da nada mal el mundo Pokémon, pero deberás mejorar para llegar a ser un Maestro Pokémon.

Más de 7 aciertos: ¡Enhorabuena! Pokémon no tiene secretos para ti. Ya puedes compararte con el Profesor Oak.

1-b; 2-c; 3-b; 4-a; 5-b; 6-a; 7-c; 8-b; 9-a; 10-b

© 2011 Pokémon. © 1997 – 2011 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



¡Viene de la página 12!

"Nos perdimos porque intentamos capturar a este Sewaddle", le replica Ash.

Camus les explica que es muy importante conocer a un Pokémon antes de intentar capturarlo.

Así, les muestra cómo decir hola a un Sewaddle, tocando su frente. Pikachu, Axew e Iris saludan de esa manera a Sewaddle. Cuando llega el turno de Ash, Sewaddle le pega un cabezazo.

"Placaje es una manera de decir hola", les señala Camus.

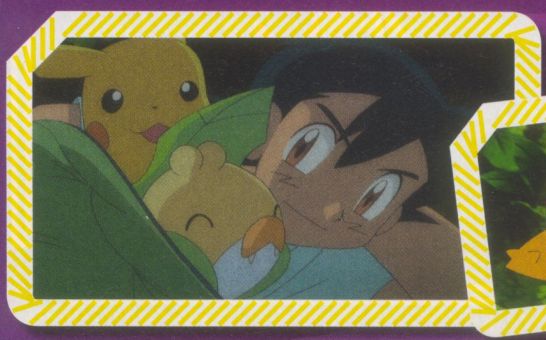
El Sewaddle se va. Camus, Ash e Iris le siguen. Cuando está comiendo fruta de un árbol, un Woobat aparece y le ataca usando Doble Equipo.

Pero Sewaddle sabe cómo defenderse. Cuando un segundo Woobatt aparece y atacan a la vez a Sewaddle, Ash irrumpe. Pikachu y Sewaddle logran ahuyentar a los Woobatt. Como Sewaddle ha sido tan valiente, Ash le da una fruta.

Después de cenar, el grupo se va a dormir, momento en que Sewaddle aprovecha para colarse en el saco de dormir de Ash y Pikachu.

A la mañana siguiente Pikachu se despierta alarmado, y Ash se da cuenta rápidamente: ¡Sewaddle ha desaparecido!

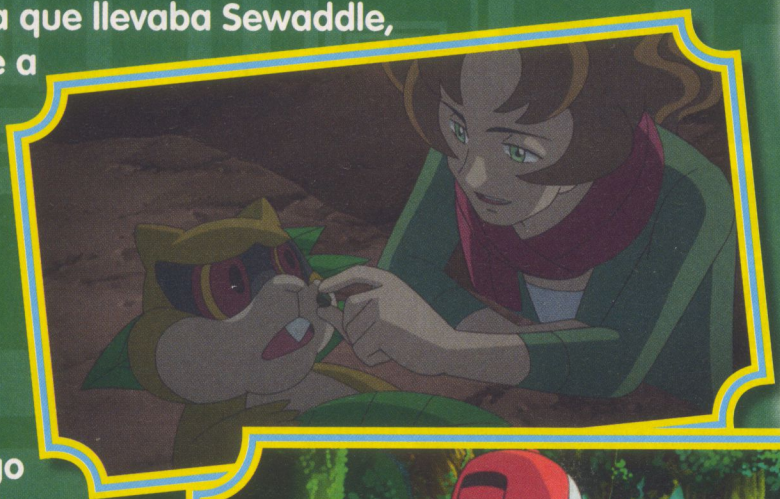
"¡Patrat se ha llevado a Sewaddle!", grita. El grupo los sigue, sin darse cuenta de que Sewaddle se ha escapado, lanzando un hilo a una rama.



Siguen a Patrat hasta su cueva, mientras Sewaddle se ha quedado enredado en un Deerling que andaba por la zona.

En la cueva, Iris ve a otro Patrat que parece estar enfermo, tapado por una hoja.

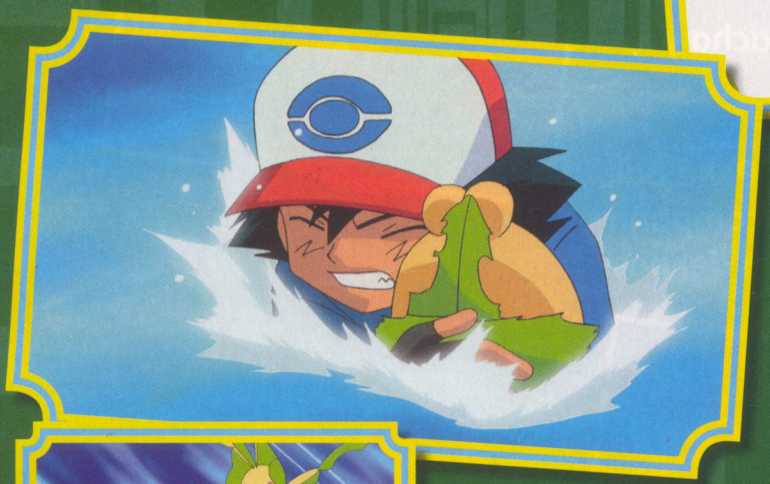
"Si esta es la hoja que llevaba Sewaddle, puede que ayude a curarle el dolor de estomago", les sugiere Camus.



"Eso significa que Patrat trajo a Sewaddle para ayudar a su amigo enfermo", apunta Iris.

El grupo abandona la cueva y ven a Deerling al trote, intentando librarse de Sewaddle, y corriendo directamente hacia un precipicio.

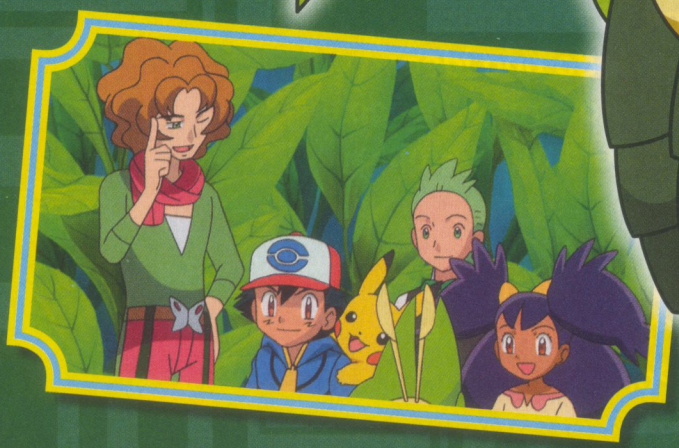
"¡Usa Disparo Demora apuntando a mi brazo, Sewaddle!", le grita Ash. Pero a Sewaddle le zarandea una ráfaga de viento y cae por el precipicio. Sin dudarlo ni un momento, Ash salta tras él.



Los dos caen al río y se dirigen flotando a una cascada. En ese momento, Camus saca a Leavanny, que logra sacarlos del agua usando Disparo Demora.

"Me ha impresionado cómo rescataste a Sewaddle de una manera desinteresada y con un corazón puro", le dice Camus a Ash.

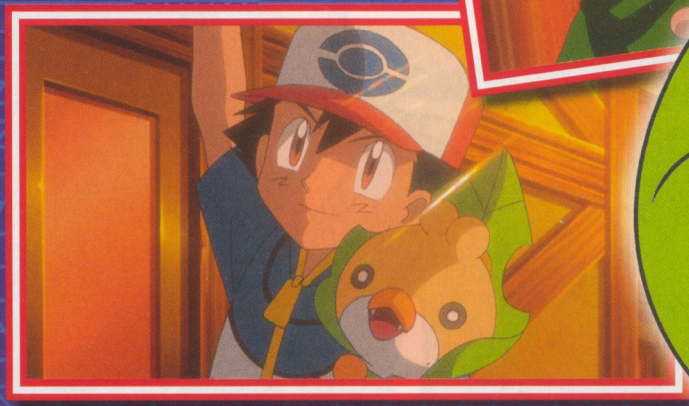
Sewaddle está muy agradecido.



Se acurruca en la pierna de Ash. Él se agacha y le pregunta: "¿Quieres venir conmigo?".

Sewaddle asiente y Ash lo captura con una Poké Ball. Como es su séptimo Pokémon, Camus los acompaña hasta el Centro Pokémon que hay a la salida del bosque, donde Ash transfiere un Pokémon.

Ash saca a Sewaddle y juntan sus frentes.



"Qué gran inspiración", dice Camus cuando lo ve. "Me han dado una idea para un nuevo proyecto Pokémon. Tengo que volver a Ciudad Porcelana", y empieza a andar.

Tras caminar unos cuantos metros, se gira y le grita a Ash: "¡Te espero en el Gimnasio de Ciudad Porcelana!".

FIN

Pokédex Oficial

Patrat

Los Patrat son extremadamente cautelosos y siguen turnos para vigilar constantemente sus madrigueras. Almacenan comida en sus mejillas y así pueden mantener la vigilancia durante días. También pueden mandar señales con su cola.

Aquí tienes toda la información que necesitas acerca de este Pokémon:

Tipo: Normal
Altura: 0,5 m
Peso: 11,6 kg

Habilidad: Gracias a Fuga, Patrat puede huir siempre de un combate. Si Patrat usa Vista Lince, el enemigo no puede bajarle la precisión.

Evoluciones:

Patrat

Watchog

Sewaddle

Sewaddle esconde su cabeza dentro de su capucha para camuflarse de sus enemigos. Si no tiene nada para comer, se come sus ropas, que están hechas de hojas.

Aquí tienes toda la información que necesitas saber sobre este Pokémon:

Tipo: Bicho/Planta
Altura: 0,5 m
Peso: 2,5 kg

Habilidad: Enjambre aumenta el poder de los ataques de tipo Bicho si Sewaddle está herido. Clorofila dobla la velocidad cuando hay sol.

Evoluciones:

Sewaddle

Swadloon

Leavanny

Los Pokémon de Hoenn Parte 3

En esta sección te presentamos todos los Pokémon de la región de Hoenn. Las páginas están diseñadas para ser cortadas y archivadas de manera que puedas crear tu propia enciclopedia Pokémon y consultarla siempre que quieras.

Información sobre Hoenn:

La Liga Pokémon

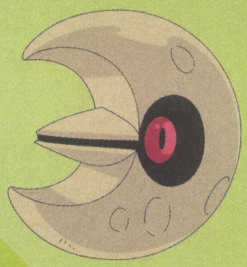
Al igual que en Kanto y Johto, el Entrenador que quiera participar en la Liga Pokémon de Hoenn primero debe ganar las ocho medallas de la región. Los combates de la Liga Pokémon tienen lugar en Ciudad Colosalia, donde la zona de combate está en una isla en el centro de un lago.

Lombre
Tipo: Agua / Planta
Altura: 1,2 m
Peso: 32,5 kg

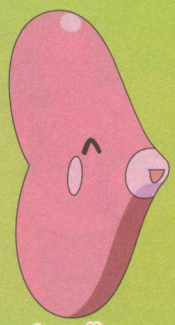
Lotad
Tipo: Agua / Planta
Altura: 0,5 m
Peso: 2,6 kg

Loudred
Tipo: Normal
Altura: 1 m
Peso: 40,5 kg

Ludicolo
Tipo: Agua / Planta
Altura: 1,5 m
Peso: 55 kg



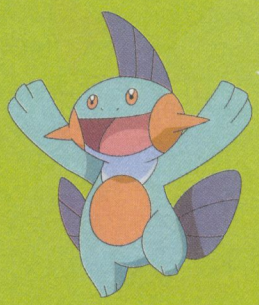
Lunatone
Tipo: Roca / Psíquico
Altura: 1 m
Peso: 168 kg



Luvdisc
Tipo: Agua
Altura: 0,6 m
Peso: 8,7 kg

Makuhita
Tipo: Lucha
Altura: 1 m
Peso: 86,4 kg

Manectric
Tipo: Eléctrico
Altura: 1,5 m
Peso: 40,2 kg



Marshtomp
Tipo: Agua / Tierra
Altura: 0,7 m
Peso: 28 kg

Masquerain
Tipo: Bicho / Volador
Altura: 0,8 m
Peso: 3,6 kg

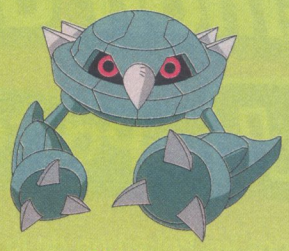
Mawile
Tipo: Acero
Altura: 0,6m
Peso: 11,5 kg

Medicham
Tipo: Lucha / Psíquico
Altura: 1,3 m
Peso: 31,5 kg

Recórtala por esta línea de puntos y colecciónala.

Meditite
Tipo: Lucha / Psíquico
Altura: 0,6 m
Peso: 11,2 kg

Metagross
Tipo: Acero / Psíquico
Altura: 1,6 m
Peso: 550 kg

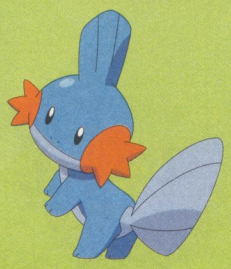


Metang
Tipo: Acero / Psíquico
Altura: 1,5 m
Peso: 202,5 kg

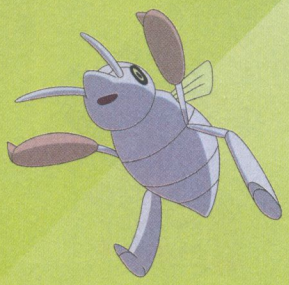
Mightyena
Tipo: Siniestro
Altura: 1 m
Peso: 37 kg

Milotic
Tipo: Agua
Altura: 6,2 m
Peso: 162 kg

Minun
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 4,2 kg

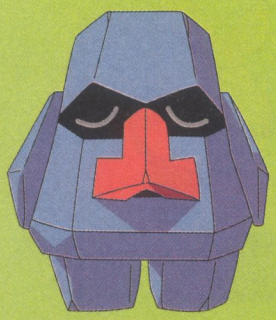


Mudkip
Tipo: Agua
Altura: 0,4 m
Peso: 7,6 kg



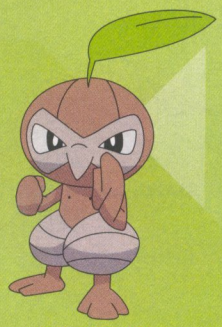
Nincada
Tipo: Bicho / Tierra
Altura: 0,5 m
Peso: 5,5 kg

Ninjask
Tipo: Bicho / Volador
Altura: 0,8 m
Peso: 12 kg



Nosepass
Tipo: Roca
Altura: 1 m
Peso: 97 kg

Numel
Tipo: Fuego / Tierra
Altura: 0,7 m
Peso: 24 kg



Nuzleaf
Tipo: Planta / Siniestro
Altura: 1 m
Peso: 28 kg

Pelipper
Tipo: Agua / Volador
Altura: 1,2 m
Peso: 28 kg

Plusle
Tipo: Eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 4,2 kg

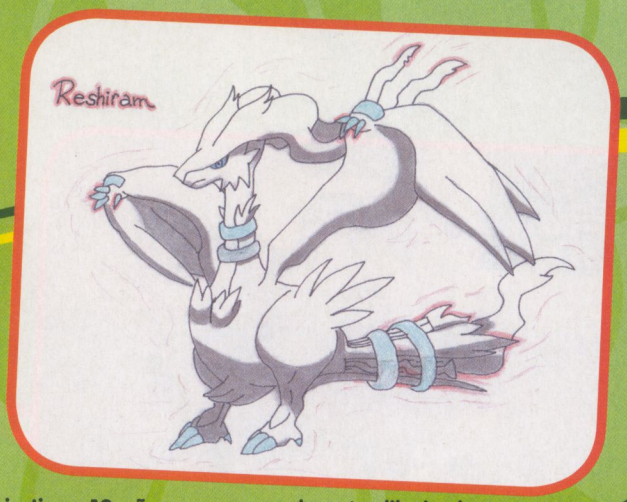
Poochyena
Tipo: Siniestro
Altura: 0,5 m
Peso: 13,6 kg

Ralts
Tipo: Psíquico
Altura: 0,4 m
Peso: 6,6 kg

¡Escríbenos!

Antes de nada, os queremos el gran número de cartas y correos electrónicos que hemos recibido. Por cuestiones de espacio, iremos publicando los más interesantes a medida que aparezcan las siguientes revistas. ¿Eres un gran fan de Pokémon? ¿En tus ratos libres te gusta dibujar a tu Pokémon favorito? Envíanos tus dibujos o una foto tuya posando con la revista o, si lo prefieres, también nos puedes enviar tu foto al lado de tu colección Pokémon. Las mejores las publicaremos en esta sección. Recuerda adjuntar una autorización de tus padres.

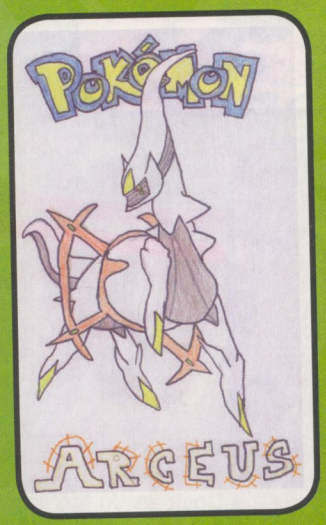
PANINI- REVISTA POKÉMON
C/ Vallespí, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (Girona)
O bien al e-mail: paninirevistas@panini.es



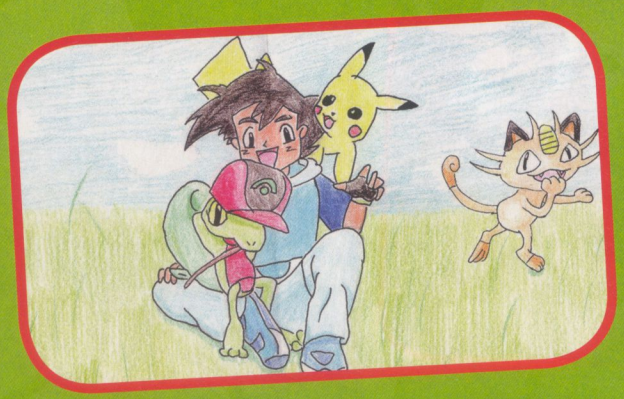
Alicia tiene 12 años y nos manda este dibujo de Reshiram tan chulo. ¡Muchas gracias, Alicia!

Cesc y Guillem son de Lleida y nos han hecho llegar sus dibujos. Cesc ha dibujado a Oshawott y Guillem a Pikachu. ¡Genial, chicos!

Jesús tiene 14 años y nos ha mandado este cómic para felicitar desde aquí el cumpleaños a una amiga. ¡Felicidades!



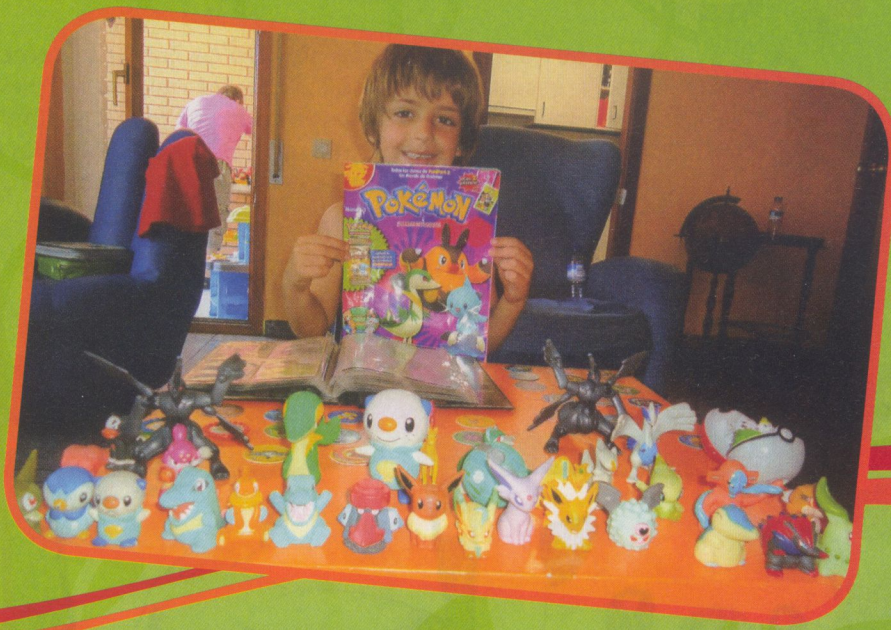
Ivan tiene 11 años y nos manda este dibujo de Arceus tan chulo.



Maika, de Vitoria, nos envía este fantástico dibujo de Ash y compañía. ¡Gracias, Maika! Estás hecha toda una artista.

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

¡Coleccionistas!

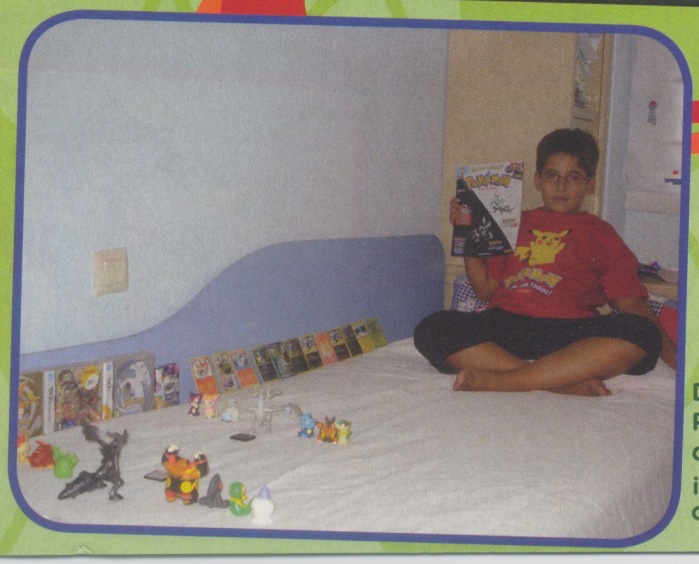


Abel tan solo tiene 6 años, pero ya tiene una fantástica colección Pokémon. ¡Gracias por tu foto, Abel!

Álvaro, de 7 años, parece un gran aficionado al Juego de Cartas Coleccionables Pokémon. ¡Muchas gracias!

Christian, de 10 años, es un gran fan de Pokémon que vive en Medina Sidonia, Cádiz. ¡Gracias, Christian!

Daniel nos manda su foto junto a sus muñecos Pokémon. ¡Muchas gracias!

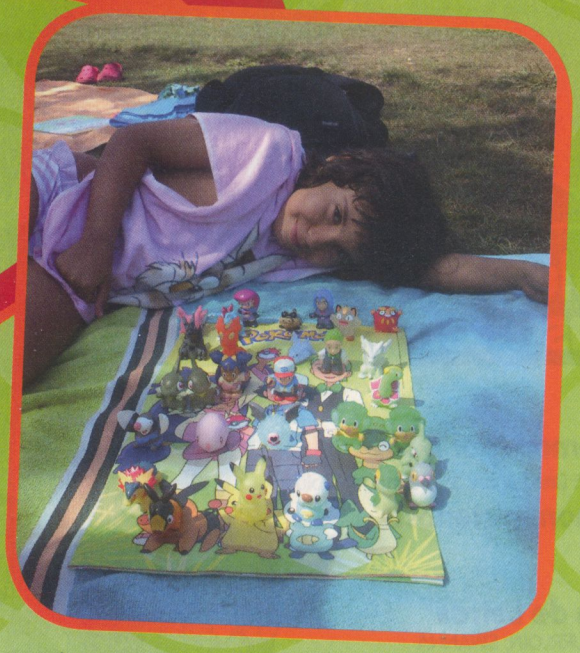


David es un fan de Pokémon de Alcalá de Henares. ¡Nos encanta tu camiseta!

Diego, de 10 años, nos manda una foto de su cuarto en la que se puede comprobar que está hecho todo un fan de Pokémon.

Gonzalo tiene 6 años y no ha querido perder la oportunidad de enseñarnos sus figuras Pokémon. ¡Muchas gracias!

A sus 9 años, Javier ya tiene una gran colección de Pokémon. ¡Fantástico!



June posee una colección de muñecos muy chulos. ¡Gracias por tu foto!

Mirad qué cantidad de cosas que tiene Marta. Como sigas así, ¡necesitarás más espacio! Enhorabuena por tu colección.

Lara y Víctor son hermanos. Los dos son unos grandes fans de Pokémon, como se puede comprobar en la foto.

Marta y su amiga Nuria comparten afición por Pokémon. Gracias por la foto, chicas.

Se comunica al padre/madre/tutor que, a los efectos de los dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal de PANINI ESPAÑA, S.A calle Vallespí 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

En el próximo número

Pokédex

Tres nuevas fichas de los Pokémon de la región de Teselia. Conoce todos los detalles de **Pansage**, **Ducklett** y **Sandile**.

Pokémon Aventura

Un trío de Ducklett de lo más curioso se cruza en el camino de Ash y compañía.

Pokédex Hoenn

Cuarta entrega de los Pokémon de Hoenn, ordenados alfabéticamente.

Pasatiempos

Pon a prueba tu ingenio con los pasatiempos más divertidos.

Soluciones a los Pasatiempos

Página 7

Los Pokémon, por peso

1º: Zoroark; 2º: Druddigon; 3º: Beartic; 4º Golurk

El Pokémon misterioso

Sewaddle

Página 11

Ensalada de Letras

MINCCINO, PURRLOIN, SWANNA
YAMASK, TEPIG, AUDINO

El inquieto Pansage

De izquierda a derecha, es la quinta fila vertical.

Página 21

Test Pokémon del Profesor Oak

1-b; 2-c; 3-b; 4-a; 5-b; 6-a; 7-c; 8-b; 9-a; 10-b

Pokémon
LA REVISTA OFICIAL

Director de Publicaciones: José Luis Córdoba
Director Editorial de Revistas: Luis Martínez
Coordinación General: Ponç Cufinyà
Coordinación Editorial: Anna Masoliver
Coordinación Administrativa: Janet Navarrete
Coordinación de Promociones: Martine Toupy
Producción: Jordi Guinart
Secretaria: Isabel Bujer

Realización, Administración y Publicidad: PANINI ESPAÑA, S.A. C/Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 www.panini.es / paninirevistas@panini.es
Realización: Estudio Editorial (www.estudioeditorial.com)
Colaboradores: Noelia Navarro
Gestión Publicitaria: Bola Ocho Comunicaciones Edu Quindós (Tel. 93 429 59 45) edu@bolaochocomunicaciones.com www.bolaochocomunicaciones.com
Impresión: Artes Gráficas del Mediterráneo, S.L. Escudillers, s/n – 46014 VALENCIA
Distribución: Logista, S.A. Polígono Industrial Polvoranca C/ Del Trigo, 19, Edificio 2. 28914 Leganés (Madrid) Tel. 91 481 98 00.

Edita: PANINI ESPAÑA, S.A.
Director General: Lluís Torrent
Director de Marketing: Joan Hortal
Director Comercial: Andreu Bussot
ISSN: 2014-6779
Depósito Legal: GI.768-2012
Edición: 11/2012

© 2012 Pokémon. © 1995-2012 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc TM, ®, y los nombres de los personajes son marcas registradas de Nintendo.

Se comunica al padre/tutor que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI del padre/madre/tutor con los datos del interesado.

Juegos, cómics, aventuras...
¡y todo lo que un pingüino necesita!

Disney

CLUB PENGUIN

REVISTA OFICIAL

¡Diviértete, participa y consigue un montón de monedas!

¡CADA MES EN TU QUIOSCO!

PANINI REVISTAS

©Disney

MARVEL
¡JUEGOS, PASATIEMPOS Y MUCHO MAS!
10
SPIDER-MAN
revista
¡El ataque de
KRAVEN
CAZADOR!
¡ESTO ME DA MALA ESPINA...!
¡CÓMIC!
panini revistas
¡48 PÁGINAS!
¡2 CÓMICS COMPLETOS!
SUPERACTIVIDADES, PASATIEMPOS, PÓSTERS Y MUCHO MÁS...
¡NO TE LA PIERDAS!
¡YA A LA VENTA!
panini revistas
MARVEL
TM & © 2012 Marvel & Subs.